

Guía para disfrutar y comprender la lectura

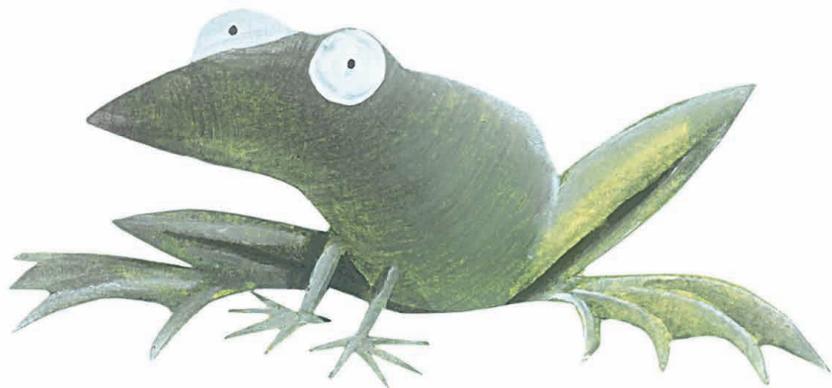
El libro de quizás, quién sabe cómo, cuándo y por qué



Gustavo Sainz-texto
Juan Gedovius-ilustraciones

Alfaguara Infantil reúne en sus guías un conjunto de actividades diseñadas para que los profesores puedan contar con una amplia y variada gama de opciones lúdicas, a fin de orientar y acompañar a los alumnos a través de cada uno de los libros que ofrece nuestra propuesta anual de *Lectura recreativa en el aula*. Algunas de estas actividades podrán realizarse eventualmente fuera del salón de clase.

Cada una de las propuestas tiene como objetivo estimular la imaginación y generar ideas; despertar la curiosidad científica y propiciar el encuentro con la investigación, la reflexión y el conocimiento —impulsando de manera integral el desarrollo de las competencias lingüísticas o habilidades básicas de comunicación comprendidas en los binomios escuchar-hablar, leer-escribir.



Para empezar

En este apartado se recopilan y comparten información y materiales que propicien un ambiente amable para abrir el tema y entrar con más facilidad a la lectura del libro. Es muy importante que los lectores cuenten con el apoyo del profesor y/o la compañía de familiares para contextualizar los diferentes contenidos informativos y literarios de la obra.

Para hablar y escuchar

Son actividades que el maestro puede realizar durante o al final de la lectura, al terminar capítulos clave en el desarrollo de la historia o cuando lo considere conveniente. Estas propuestas buscan compartir las experiencias vividas por los participantes: la evocación de deseos, sus reflexiones; la manera en que se aborda el tema y la valoración del texto como obra literaria, su trama y sus personajes—todo ello con el fin de que cada lector enriquezca la comprensión de su lectura, a partir de la exposición de distintos puntos de vista.

Para escribir

Tiene como objeto estimular a los alumnos para que, a partir de la lectura, creen textos propios como historias, cartas, poemas y canciones. Plasmar las ideas en el papel, a través del dominio de la redacción y del goce de la creación literaria, permite organizar el pensamiento, volver a vivir las propias experiencias y comunicarlas a otros.

Para seguir leyendo

Incluye sugerencias para profundizar en algunos aspectos de la trama, abordando desde distintos puntos de vista el tema central u otros transversales de la obra; releer pasajes desde diferentes perspectivas; vincular esta obra con otras lecturas realizadas con anterioridad y relacionarla con otros textos. Cuando los alumnos han leído con interés y satisfacción, cuando han comentado y escrito sus ideas, cuando han participado y escuchado otros puntos de vista, la posibilidad para seguir leyendo se vuelve rica e infinita.

Conexiones al mundo

Ofrece opciones para vincular la lectura con otras áreas del conocimiento, mediante paseos y visitas a museos, consultas en páginas de Internet y otras fuentes, pero sobre todo con experiencias propias.

Por último nos permitimos recordar que las propuestas quedan a consideración y criterio del maestro quien, de acuerdo con los tiempos, intereses y avances de los alumnos, y con base en su creatividad puede poner en práctica éstas y muchas otras actividades.

El libro de quizás, quién sabe cómo, cuándo y por qué

En unas cuantas páginas el autor desarrolla un hermoso relato lleno de ingenio, solidaridad e imaginación en el que un grupo de niños colabora para salvar animales en medio de una terrible tormenta. Los animales, al igual que los humanos, están en serios problemas; pero observando, preguntando, planeando e inventando, desarrollan algunas estrategias de salvamento. Finalmente todos juntos—adultos, niños, animales de tierra y aire— logran sobrevivir a la furia de la naturaleza y volver a la normalidad. Las ilustraciones de Juan Gedovius, ingenuas pero de gran fuerza, consiguen un buen manejo de la perspectiva, complementan el texto y logran de manera conjunta un buen libro para el disfrute de niños y no tan niños.

Gustavo Sainz

Nació en México en 1940. Es miembro honorario del Pen Club Internacional y del Pen Club de México. Ha recibido entre otros reconocimientos la beca Guggenheim y en 1974 el Premio Xavier Villaurrutia por su novela *La princesa del Palacio de Hierro*. Su obra ha sido traducida, entre otras lenguas, al francés, al inglés y al italiano. Ha publicado catorce novelas además de su autobiografía y relatos en numerosas antologías. Como editor dirigió las revistas *Claudia*, *Caballero*, *Eclipse*, *Audacia* y *La Semana de Bellas Artes*. Fue director literario de la editorial Joaquín Mortiz desde 1960 hasta 1970 y de Editorial Grijalbo de 1970 a 1980; fundador de la colección Sep-Setentas; director de la *Revista de Bellas Artes* (1960-1969) y de la Imprenta Universitaria (1965). Actualmente vive la mayor parte del tiempo en los Estados Unidos, donde es docente en la Universidad de Indiana, en Bloomington. Recientemente Editorial Oceano editó una antología general de su obra, que muestra diversas facetas de su trabajo intelectual. En 2002 publicó la novela *Batallas de amor perdido*. En el ámbito de la literatura infantil y juvenil, ha publicado *Una niña llamada Frida Khalo*, con editorial Scholastic, y *El libro de quizás, quién sabe cómo, cuándo y por qué* y *Juegos prohibidos*. Una antología de cuentos para adolescentes para Alfaguara Infantil y Juvenil respectivamente.

Juan Gedovius

Narrador e ilustrador nacido en la ciudad de México en 1974. De formación autodidacta, ha dedicado la mayor parte de su trabajo a la ilustración de libros para niños y jóvenes, habiendo difundido su obra en libros de texto, revistas, carteles, portadas discográficas, folletos, manuales,

museografías, escenografías, murales y reproducciones a gran escala. Ha participado en numerosas exposiciones dentro y fuera del país. Entre los libros que ha publicado se encuentran *Trucas*, publicado por el Fondo de Cultura Económica en 1997, *Animalis*, publicado por Alfaguara Infantil en 2003, y *Shhh*, publicado por Ediciones SM en 2004. Ha ilustrado también cuentos de otros escritores.

Para empezar

- *De mascotas un ratito*. Realice con los alumnos una ronda de intercambio de anécdotas chuscas y emotivas sobre las mascotas, ya que los animales nos enseñan, entre muchas otras cosas, grandes lecciones de convivencia, esfuerzo y amor. Los miembros del grupo pueden conversar primero en parejas y luego contarlas a todo el grupo.
- *Vamos a conocernos mejor*. Es un juego muy sencillo y divertido para el que sólo se necesita pintar en el piso una línea de unos dos o tres metros o señalarla con una tira de cinta adhesiva. En Quien coordine el juego puede comenzar a dar instrucciones para “conocerse mejor”; en este caso a partir de los animales que conviven con nosotros, que hayamos visto o sepamos algo de su vida y comportamiento. Todos los que van a jugar se quedan a un lado de la línea y en seguida se da la orden: “De este lado de la línea (lado contrario) colóquense quiénes... Tengan un gato en casa o hayan visto un escarabajo negro, o conozcan sobre la vida de las iguanas etcétera. El coordinador dará siempre una opción a elegir. Dé algún tiempo a los alumnos para que comenten brevemente algo sobre las experiencias que se vayan enumerando. La siguiente orden puede ser ahora del otro lado de la línea... generando otra serie de preguntas se continúan alternando los lados de la línea por un rato más, mientras haya interés de seguir participando por parte de los muchachos.

Para hablar y escuchar

- *Onomatopeyas*. Grabe directamente o bien con sus alumnos sonidos onomatopéyicos que más tarde pueda reproducir en clase, ya sea de animales o de la naturaleza; por ejemplo la lluvia, el trueno, el viento, ríos, olas, maullidos, relinchos, aullidos etcétera. Cuando haya terminado, anime a los niños a que los reconozcan.
- *Leyendas y relatos*. Organice una sesión informal en la que hablen de mitos de la creación del mundo, de cuentos populares o de relatos bíblicos, para que sus alumnos conozcan la riqueza y universalidad de las

tradiciones orales de los pueblos. Puede amenizar la sesión con bombones y chocolate.

Para escribir

- *Derechos de los animales*. Si bien el hombre ha logrado establecer poco a poco un código de derechos para gobernarse, éste no incluye ningún derecho especial sobre el universo entero, ya que la vida no pertenece al ser humano. Ella pertenece igualmente a peces, insectos, mamíferos, pájaros y aun a las plantas. ¿Qué derechos tienen los animales? Forme grupos para que escriban una declaración de los Derechos de los animales, pensando en lo observado y leído a este respecto. Recuerde a los alumnos que no olviden las palabras respeto, libertad, abandono, explotación, contaminación, alimentación. Si el tema despertó su curiosidad, recuérdelos que pueden buscar información interesante en Internet.
- *Catástrofes*. Comente con sus alumnos sobre lo que debería hacerse en caso de alguna situación de emergencia —huracanes, temblores, sequía, etcétera—, según el área donde se viva: ¿qué evitar?, ¿a quién acudir?, ¿cómo hacer un botiquín?, ¿qué documentos importantes tener a la mano?, ¿cuáles son los números de emergencia? Establezca con ellos claves y estrategias para llevar a cabo en caso de situaciones tan especiales; recuérdelos que todos podemos hacer algo al respecto si se guarda la calma, se trabaja en equipo, y brindamos apoyo a los más afectados. Reúna la información aportada por los alumnos y, junto con sugerencias suyas, organice un plan de emergencia.

Para seguir leyendo

- *Un gato no es un cojín*. Para conocer más sobre la vida de los animales les recomendamos asomarse a los libros *Bug Boy el niño insecto*, *Ontario*, *La mariposa viajera* y *Un gato no es un cojín*, publicados en Alfaguara Infantil. Otros dos maravillosos textos informativos sobre el tema son *Animal*, donde se desarrolla y describe la maravillosa diversidad de criaturas que habitan el planeta y *Criaturas peligrosas*, que además de descubrir las armas de algunas de ellas, brinda una serie de direcciones en Internet con información sobre los temas que más gusten y sugerencias sobre lugares interesantes para visitar. Ambos títulos se encuentran también en Alfaguara Juvenil. Igualmente recomendamos la colección *Fenómenos Naturales* publicada por la Dirección Ge-

neral de Publicaciones del Conaculta y ADN Editores, que, de manera sencilla y amena, informa al lector acerca de diversos fenómenos que ocurren en la naturaleza, en sus títulos *Los temblores*, *La lluvia*, *Olas, mareas y corrientes*, *Huracanes*, *La lluvia*, *Los volcanes*, etcétera.

- *Relectura con sonidos*. Lea nuevamente todo el texto o algunos fragmentos, utilizando como fondo las onomatopeyas que sugiera el texto, por ejemplo: “Planearon hacer un arco iris utilizando el extraordinario colorido de algunas aves, que de inmediato fueron convocadas: Tucanes, pericos, colibríes, guacamayas...” (p. 23), o “Las nubes chocaban entre sí y provocaban rayos y centellas...” (p. 25)

Conexiones al mundo

- *Visita al zoológico*. Si en el lugar donde viven hay un zoológico, puede organizar una visita en familia o con el grupo escolar para conocer de cerca las características de algunos animales que lo habiten; de no ser posible, visitar algunas tiendas de mascotas puede también ayudar a tener un contacto más directo con otros seres vivos.
- *Caras y gestos*. Algunas investigaciones serias han demostrado que la mayoría de los animales poseen lenguajes que les permiten comunicarse entre sí. Es el caso de los gorilas, quienes eligen a su líder y le piden cuentas; los castores, que golpeando con sus fuertes colas producen sonidos en código; las abejas, que en su vuelo establecen un código... cada especie ha desarrollado un mecanismo de comunicación. Pida a sus alumnos que investiguen algunos de ellos. Se dice que san Francisco de Asís (Italia, 1182-1126) tuvo el don de comunicarse con los animales e incluso los domesticaba; de hecho, los llamaba “hermanos menores”. ¿Alguien ha tenido experiencias semejantes?
- *De película*. *Doctor Dolittle* (1998), dirigida por Betty Thomas, protagonizada por Eddie Murphy, produ-

cida por John Davis y David Friendly, con guion de Hugh Lofting: John Dolittle es uno de esos médicos que dedica más tiempo al trabajo que a su mujer y a sus dos hijas. Una noche, conduciendo de vuelta a casa, casi atropella a un perro y este le echa una buena bronca: en ese momento se da cuenta de que acaba de recuperar una vieja condición: su capacidad para hablar con los animales, que él creía haber perdido con la niñez.

CONDICIONES BÁSICAS PARA EL FOMENTO A LA LECTURA

Podemos reunir entre todos un buen número de imágenes sugerentes como reproducciones de pinturas o fotografías, ilustraciones de algunos libros o revistas y jugar a descubrir las historias que hay detrás de éstas; si no se desea redactarlas por completo, se puede escribir un guion narrativo y contarlas o inventar un posible diálogo entre dos imágenes. Después de escuchar las historias, se pueden proponer cambios, considerar recursos gestuales y vocales para enriquecerlos, etcétera.

CÁPSULA LITERARIA

Cuando se habla de literatura “adoptada” por la juventud se cita inmediatamente a Robinson y a Gulliver. Se olvida que muchas de las obras consideradas literatura infantil o juvenil estaban en realidad dirigidas al público adulto. Entre las obras adoptadas aparecen diversos géneros: las novelas exóticas, las históricas y las novelas o los relatos que, pese a la variedad de sus temas, tienen un punto en común: uno o más niños como protagonistas.

Desarrollo: Vivianne Thiri6n, Ana Arenzana, Carola Diez.

Para uso exclusivo en las aulas como apoyo didáctico. Prohibida su venta.

© Todos los derechos reservados para Editorial Santillana S.A de C.V., México 2016-2017